Stonemaier Games presents

SCYTHE

MODULAR BOARD

DESIGNED BY JAMEY STEGMAIER
ART AND WORLDBUILDING BY JAKUB ROZALSKI

6 53341 02880 8
STM 638 MADE IN CHINA

ModBoard_Rules_r13.indd 1 12/15/18 10:27 AM

SCYTHE MODULAR BOARD

The Scythe modular board adds a new level of variability to Scythe, with the map and the faction locations changing every time you play.

SETUP

1. Randomly select either side of the board.
2. Randomly place the modular tiles on the designated areas of the board, oriented in the proper direction. If a tile placement results in a lake being adjacent to a home base, flip the tile over to the other side (one of the two sides is guaranteed to fit).

3. Randomly place a home base tile on each of the corresponding hexes, regardless of player count.

   a. If you do not have The Rise of Fenris, use all 8 of these home base tiles, including the inactive one.

   b. If you have The Rise of Fenris, use 7 of these home base tiles and the 2 new faction tiles (after the random placement, 1 faction will be excluded). Do not use the inactive home base tile. Note that we don't recommend using the modular board during campaign play, as certain random layouts may conflict with various episodes.

4. Randomly deal a player mat to each player.
5. Starting with the highest-numbered mat, select a faction. Continue in descending order through the player mats until each player has selected their faction (descending order is 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).

   a. **IMPORTANT:** When making a faction selection, consider their Riverwalk ability, particularly if they have access to metal (for deploying mechs) but not wood (for building a Mine). Experienced players may need to guide newer players through this decision.

   b. **FIRST PLAYER:** As normal, the player with the lowest-numbered mat will be the first player, with play continuing clockwise.

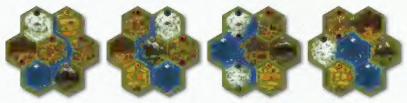
FACTION-SPECIFIC NOTES

1. **BANNED COMBINATIONS:** The player with the Industrial player mat may not choose the Rusviet faction, and the player with the Patriotic player mat may not choose the Crimean faction.
2. **WAYFARE (CRIMEA):** Even in 6-7 player games, Crimea should use their original Wayfare ability. Any inactive home base is eligible for this ability (e.g., there will be 1 inactive home base in a 7-player game, 2 in a 6-player game, and so on).

COMPONENTS

DOUBLE-SIDED BOARD

4 DOUBLE-SIDED HEX TILES



7 HOME BASE TILES

1 INACTIVE HOME BASE TILE

8 STRUCTURE BONUS TILES

OTHER NOTES

- **LAKES:** If there is water on a non-lake territory that connects to an adjacent lake, it is considered part of the lake (you don't need Riverwalk to cross it, but you do need a lakewalk ability).
- **PLAYER COUNT VARIANT:** You may choose to remove modular tiles based on player count, leaving parts of the board empty. Do this after faction selection. The exact tiles and even the number of tiles removed will depend on which home bases were selected, but a general approximation is as follows:
  - 2–3 players: remove 2-3 modular tiles
  - 4 players: remove 1 modular tile
  - 5–7 players: remove 0 modular tiles

AUTOMA

On the normal board, the Automa is restrained by water for the early part of the game. The modular setup will not always provide that boundary between factions. Choose the starting home bases carefully or you may find yourself drowning in a sea of hostile Automa units. Expert players may actually wish to challenge themselves this way. Good luck!

STRUCTURE BONUS TILES

The 8 new structure bonus tiles should be shuffled into the original tiles for all games of Scythe, not just those played with the modular board. They were inspired by designs from Patrice Piron, Jeremy Ellis, and Mihir Shah.

Number of structures adjacent to any home base or the Factory.

Number of structures adjacent to the same lake.

Number of structures on village territories.

Number of structures on mountains and forests.

Number of structures on encounter territories.

Number of structures not adjacent to other buildings (your buildings or opponents' buildings).

Number of structures within a diamond formation (the pictured formation from any angle). Use your largest collection of structures that matches this shape to score.

Number of structures adjacent to the same encounter territory.

If you have any questions, please ask in the Scythe the Boardgame Facebook group or create a thread in the Scythe Modular Board forums on BoardGameGeek.

DAS MODULARE SPIELBRETT

Mit dem modularen Spielbrett wird Scythe noch variabler. Die Zusammensetzung der Karte und die Lage der Heimatgebiete ist bei jedem Spiel anders.

AUFBAU

1. Legt das Spielbrett mit einer zufälligen Seite nach oben aus.
2. Legt die Module in die Vertiefungen des Spielbretts. Wählt Position und Seite zufällig, richtet die Module aber in der gleichen Orientierung wie die Regionen auf dem Spielbrett aus. Zeigt ein Modul einen See direkt neben einem Heimatgebiet, dann dreht das Modul um (eine Seite passt immer).

3. Legt auf jedes der gekennzeichneten Sechsecke einen Heimatgebietsmarker (unabhängig von der Spielerzahl).

   a. Habt ihr *Aufstieg der Fenris* nicht, nutzt alle 8 Heimatgebietsmarker, inklusive dem inaktiven.

   b. Habt ihr *Aufstieg der Fenris*, nutzt die 7 Heimatgebietsmarker (ohne inaktives) und die 2 Heimatgebietsmarker der neuen Fraktionen. Nach dem zufälligen Verteilen bleibt eine Fraktion übrig und nimmt nicht am Spiel teil. Wir empfehlen das modulare Spielbrett nicht im Kampagnenmodus zu nutzen, da manche Aufbauten für verschiedene Episoden nicht geeignet sind.

4. Gebt jedem Spieler ein zufälliges Spielertableau.
5. Jeder von euch wählt eine Fraktion, beginnend bei der- / demjenigen von euch mit der höchsten Zahl auf dem Spielertableau. Fahrt in absteigender Reihenfolge fort (5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).

   a. **WICHTIG:** Achtet bei der Wahl eurer Fraktion auf die Fähigkeit *Waten*, vor allem, wenn ihr Zugang zu Metall (um Mechs zu bauen), aber nicht zu Holz (um den Stollen zu bauen) habt. Erfahrene Spieler sollten neuen Spielern bei der Auswahl helfen.

   b. **STARTSPIELER:** Startspieler ist die- / derjenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Spielertableau. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

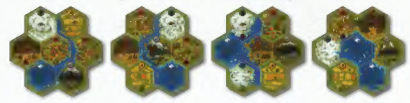
FRAKTIONSSPEZIFISCHE ANMERKUNGEN

1. **INDUSTRIELL / RUSVIET:** Hat einer von euch das Spielertableau *Industriell*, darf sie / er nicht die Rusviet-Fraktion wählen.
2. **REISEN (KRIM):** Das Khanat der Krim sollte auch in einem Spiel mit 6-7 Spielern seine ursprüngliche Fähigkeit *Reisen* nutzen. Jedes inaktive Heimatgebiet ist mit der Fähigkeit wählbar (z.B. gibt es im 7-Spieler-Spiel 1 inaktives Heimatgebiet, 2 inaktive Heimatgebiete bei 6 Spielern usw.).

MATERIAL

1 DOPPELSEITIGES SPIELBRETT

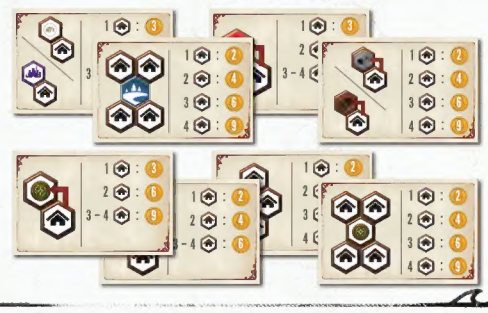
4 DOPPELSEITIGE, MODULARE SPIELBRETTTEILE (MODULE GENANNT)



7 HEIMATGEBIETSMARKER

1 MARKER INAKTIVES HEIMATGEBIET

8 GEBÄUDEBONUS-KARTEN



WEITERE ANMERKUNGEN

- **SEEN:** Ist auf einer Landregion Wasser abgebildet und mit einem benachbarten See verbunden, gilt es als Teil des Sees (ihr benötigt zur Überquerung nicht *Waten*, aber eine Fähigkeit Seen zu betreten).
- **SPIELERZAHLVARIANTE:** Ihr könnt entscheiden, je nach Spielerzahl, Module zu entfernen und Teile des Spielbretts leer zu lassen. Tut dies nach der Fraktionswahl. Welche und wieviele Module entfernt werden, hängt von den gewählten Heimatgebieten ab. Ihr könnt euch aber an Folgendem orientieren:
  - 2 – 3 Spieler: Entfernt 2-3 Module.
  - 4 Spieler: Entfernt 1 Modul.
  - 5 – 7 Spieler: Entfernt kein Modul.

AUTOMA

Auf dem normalen Spielbrett wird der Automa im frühen Spiel durch das Wasser auf dem Spielbrett eingeschränkt. Mit dem modularen Spielbrett kann diese Grenze entfallen. Wähle dein Heimatgebiet und damit deine Fraktion sorgfältig oder du wirst möglicherweise von feindlichen Automa-Einheiten überrannt. Erfahrene Spieler mögen dies auch als besondere Herausforderung ansehen. Viel Glück!

GEBÄUDEBONUS-KARTEN

Mischt die 8 neuen Gebäudebonus-Karten unter die anderen Gebäudebonus-Karten von Scythe und verwendet sie wie gewohnt. Diese Gebäudebonus-Karten beruhen auf Ideen von Patrice Piron, Jeremy Ellis und Mihir Shah.

Anzahl deiner Gebäude, die benachbart zu Heimatgebieten oder der Fabrik sind.

Anzahl deiner Gebäude, die benachbart zu ein und demselben See sind.

Anzahl der Dorfregionen, auf denen deine Gebäude stehen.

Anzahl der Berg- und Waldregionen, auf denen deine Gebäude stehen.

Anzahl der Regionen mit Begegnungssymbol, auf denen deine Gebäude stehen.

Anzahl deiner Gebäude, die nicht benachbart zu anderen Gebäuden sind (eigene oder gegnerische).

Anzahl deiner Gebäude, die innerhalb einer Rautenformation aufgebaut sind (die abgebildete Form in beliebiger Ausrichtung). Es zählt deine größte Ansammlung von Gebäuden, die (einem Teil) dieser Form entspricht.

Anzahl deiner Gebäude, die benachbart zu ein und derselben Region mit Begegnungssymbol sind.

Habt ihr Fragen zum modularen Spielbrett, fragt bitte in der "Scythe the Boardgame" Facebook Gruppe oder im Forum des "Scythe Modular Board" auf BoardGameGeek nach.

PLATEAU MODULAIRE POUR SCYTHE

Ce plateau modulaire pour *Scythe* ajoute un nouveau niveau de variabilité à *Scythe*, le plateau et les lieux de départ des factions changeant à chaque partie.

MISE EN PLACE

1. Choisissez aléatoirement un côté du plateau.
2. Placez aléatoirement les tuiles modulaires sur les zones indiquées sur le plateau, orientées correctement. Si une des tuiles place un lac adjacent à une base de départ, retournez la tuile. (Un de côtés des tuiles sera forcément adéquat.)

3. Placez aléatoirement une base de départ sur chaque hexagone indiqué, quel que soit le nombre de joueurs.

   a. Si vous ne possédez pas *Le Réveil de Fenris*, utilisez les 8 tuiles de base de départ, y compris la base inactive.

   b. Si vous possédez *Le Réveil de Fenris*, utilisez les 7 tuiles de base de départ et les 2 tuiles des nouvelles factions. Après la mise en place aléatoire, 1 faction sera exclue). N'utilisez pas la tuile de base inactive. Notez que l'utilisation du plateau modulaire n'est pas recommandé pour jouer la campagne, la mise en place aléatoire risquant d'entrer en conflit avec certains épisodes.

4. Attribuez aléatoirement un Plateau Joueur à chaque joueur.
5. Chaque joueur, dans l'ordre décroissant du numéro des Plateaux Joueur, choisit une faction. L'ordre décroissant est: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1.

   a. **IMPORTANT:** Chaque joueur, dans l'ordre décroissant du numéro des Plateaux Joueur, choisit une faction. L'ordre décroissant est: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1.

   b. **PREMIER JOUEUR:** Le joueur avec le plus petit numéro de Plateau Joueur est le premier joueur, puis le jeu continue dans le sens horaire.

NOTES SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS

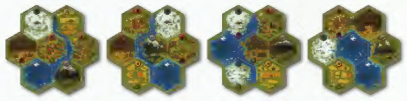
1. **INDUSTRIE/RUSVIET:** Le joueur ayant le plateau Industrie ne peut pas choisir la faction Rusviet.
2. **VOYAGEUR (CRIMÉE):** Même lors de parties à 6-7 joueurs, la Crimée utilise sa capacité Voyageur normale. Toute base de départ inactive est éligible pour cette capacité (il y aura 1 base de départ inactive lors d'une partie à 7 joueurs, 2 lors d'une partie à 6 joueurs, etc...)

Déplacez-vous d'un territoire ou de votre base principale vers n'importe quelle base principale inactive ou la vôtre
VOYAGEUR

MATERIEL

PLATEAU RECTO VERSO

4 TUILES D'HEXAGONES RECTO VERSO



7 TUILES DE BASE DE DÉPART

1 TUILE DE BASE DE DÉPART INACTIVE

8 TUILES BONUS BÂTIMENT

NOTES ADDITIONNELLES

- **LACS:** Si de l'eau présente sur une tuile non-lac est connectée à un lac adjacent, elle est considérée comme faisant partie au lac. (Nous n'avez pas besoin d'une capacité Traversée pour la franchir, mais vous avez besoin d'une capacité de déplacement sur les lacs.)
- **VARIANTE DU NOMBRE DE JOUEURS:** Vous pouvez choisir de retirer des tuiles modulaires selon le nombre de joueurs, laissant des parties du plateau vides. Faites ceci après avoir choisi les factions. Le nombre de tuiles retirées dépendra de quelles bases de départ ont été sélectionnées, mais voici une approximation générale :
  - 2 – 3 joueurs : retirez 2-3 tuiles.
  - 4 joueurs : retirez 1 tuile.
  - 5 – 7 joueurs : ne retirez pas de tuiles.

AUTOMATE

Sur le plateau normal, l'Automate est restreint par l'eau en début de partie. Le plateau modulaire n'aura pas forcément cette frontière entre les factions. Choisissez les bases de départ avec précaution ou vous risquez de vous retrouver rapidement submergé par une marée d'unités hostiles de l'Automate. Les joueurs habitués peuvent cependant considérer ceci comme un défi. Bonne chance !

TUILES BONUS BÂTIMENT

Les 8 nouvelles tuiles bonus bâtiment doivent être mélangées avec les tuiles de base pour toutes les parties de *Scythe*, pas uniquement celles utilisant le plateau modulaire. Elles ont été inspirées de créations de Patrice Piron, Jeremy Ellis et Mihir Shah.

Nombre de bâtiments adjacents à n'importe quelle base de départ ou à l'Usine.

Nombre de bâtiments adjacents à un même lac.

Nombre de bâtiments sur des villages.

Nombre de bâtiments sur des montagnes et des forêts.

Nombre de bâtiments sur des territoires de rencontre.

Nombre de bâtiments non adjacents à d'autres bâtiments (les vôtres ou ceux des adversaires).

Nombre de bâtiments formant un diamant (la formation illustrée, sous n'importe quel l'angle). Utilisez votre plus grande série de bâtiments correspondant à cette formation pour marquer.

Nombre de bâtiments adjacents au même territoire de rencontre.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous les poser sur www.matagot.com, ou sur les réseaux sociaux, @editionsmatagot

SCYTHE MODULÁRIS TÁBLA

A Scythe moduláris tábla új szintre emeli a Scythe variálhatóságát a térkép és a frakció helyszínek játékról játékra történő változtatásával.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Véletlenszerűen válasszátok ki a tábla egyik oldalát.
2. Véletlenszerűen helyezzétek rá a moduláris lapkákat a számukra kialakított helyekre a táblán, a megfelelő irányba forgatva őket. Ha egy lapka lehelyezése azt eredményezi, hogy egy tó szomszédossá válik egy saját bázissal, akkor a lapkát fordítsátok át a másik oldalára (a két oldal valamelyike garantáltan megfelel).

3. Véletlenszerűen helyezzetek egy-egy saját bázis lapkát mindegyik saját bázis mezőre, a játékosszámtól függetlenül.

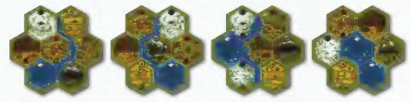
   a. Ha A Fenris Felemelkedése nincs a játékban, akkor használjátok a kiegészítő mind a 8 saját bázis lapkáját, beleértve az inaktívat is.

   b. Ha A Fenris Felemelkedése a játékban van, akkor használjátok ezt a 7 saját bázis lapkát, valamint a 2 új frakció lapkát (a véletlenszerű lehelyezés után 1 frakció kimarad). Ne használjátok az inaktív saját bázis lapkát. Megjegyezzük, hogy a kampány játékok során nem célszerű a moduláris tábla használata, mivel bizonyos véletlenszerű táblakialakítások ütközésbe kerülnek egyes epizódokkal.
4. Véletlenszerűen osszatok ki egy játékostáblát minden játékosnak.
5. A legmagasabb sorszámú játékostáblával rendelkező játékos választ egy frakciót. Ezután a táblák sorszámának csökkenő sorrendjében az összes többi játékos is kiválasztja a saját frakcióját (a csökkenő sorrend: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).
   a. **FONTOS:** Egy frakció kiválasztásakor érdemes figyelembe venni az Átkelés képességet, különösen akkor, ha az fémhez biztosít hozzáférést (mechek telepítése végett), de fához nem (Bánya építéséhez). Tapasztaltabb játékosok segíthetnek az újabb játékosoknak ebben a döntésben.
   b. **KEZDŐJÁTÉKOS:** Szokás szerint, a legalacsonyabb sorszámú játékostáblával rendelkező játékos a kezdőjátékos, és a játék az óra járásával megegyező irányban halad.

JÁTÉKELEMEK

KÉTOLDALAS TÁBLA

4 KÉTOLDALAS TÉRKÉPMEZŐ LAPKA



7 SAJÁT BÁZIS LAPKA

1 INAKTÍV SAJÁT BÁZIS LAPKA

8 ÉPÜLET BÓNUSZLAPKA

FRAKCIÓ-SPECIFIKUS MEGJEGYZÉSEK

1. **IPARI/RUSZVJET:** Az Ipari játékostáblával rendelkező játékos nem választhatja a Ruszvjet frakciót.
2. **VÁNDORLÁS (KRÍM):** A Krím még a 6-7 fős játékokban is az eredeti Vándorlás képességet használja. Ezzel a képességgel bármelyik inaktív saját bázis elérhető (pl. egy 7 fős játékban 1 inaktív saját bázis lesz, 6 játékos esetén 2, és így tovább).

TOVÁBBI MEGJEGYZÉSEK

- **TAVAK:** Ha egy olyan nem-tó tartományon víz található, amelyik egy szomszédos tóhoz kapcsolódik, akkor azt a tó részének kell tekinteni (a rajta történő átmozgáshoz nem szükséges használni az Átkelést, de rendelkezned kell valamilyen tóátkelési képességgel)
- **JÁTÉKOSSZÁM VÁLTOZAT:** Dönthettek úgy, hogy a játékosok számának függvényében eltávolítotok moduláris lapkákat, üresen hagyva táblarészeket. Ezt a frakciók kiválasztása után tehetitek meg. Az eltávolítandó lapkák és azok száma attól függ, hogy melyik saját bázisok kerültek kiválasztásra, de általánosságban az alábbiak szerint történik:
  - 2 – 3 játékos: 2 – 3 moduláris lapkát távolítsatok el
  - 4 játékos: 1 moduláris lapkát távolítsatok el
  - 5 – 7 játékos: 0 moduláris lapkát távolítsatok el

AUTOMA

A normál táblán a játék korai szakaszában az Automát korlátozza a víz. A moduláris kialakítás azonban nem mindig határolja el egymástól a frakciókat. Körültekintően válasszátok hát meg a saját bázisokat, különben azon kapjátok magatokat, hogy ellenséges Automa egységek tengerében fuldokoltok. Tapasztalt játékosok számára persze éppen ez jelenthet valódi kihívást. Sok szerencsét!

ÉPÜLET BÓNUSZLAPKÁK

A 8 új épület bónuszlapkával nem csak a moduláris tábla használata esetén lehet játszani, hanem bele lehet keverni őket a Scythe és kiegészítőinek eredeti lapkái közé. A lapkák tervezését Patrice Piron, Jeremy Ellis és Mihir Shah ötletei inspirálták.

Bármely saját bázissal és a Gyárral szomszédos épületek száma.

Az ugyanazzal a tóval szomszédos épületek száma.

A falu tartományokon lévő épületek száma.

A hegyeken és erdőkben lévő épületek száma.

A találkozás tartományokon lévő épületek száma.

A más épületekkel (a saját és ellenfelek épületei) nem szomszédos épületek száma.

Az egy rombuszt alkotó épületek száma (az illusztrált alakzat bármely szögből). A pontozáshoz a legnagyobb olyan épületgyűjteményedet használd, amelyik megfelel ennek az alakzatnak.

Az ugyanazzal a találkozás tartománnyal szomszédos épületek száma.

Ha kérdésed van, kérlek tedd fel a Scythe the Boardgame Facebook csoportban, vagy a Scythe Modular Board fórumában, a BoardGameGeek oldalon.

SCYTHE MODULAR BOARD

La Scythe Modular Board aggiunge al gioco un nuovo livello di variabilità, dato che la mappa e le basi delle fazioni cambiano ogni volta che si gioca.

PREPARAZIONE

1. Seleziona casualmente uno dei lati del tabellone.
2. Posiziona casualmente le tessere modulari sulle aree designate del tabellone, orientate nella direzione appropriata. Se il posizionamento della tessera provoca che un lago sia adiacente ad una base principale, allora gira la tessera sull'altro lato (è garantito che uno dei due lati andrà bene).

3. Posiziona casualmente una tessera base principale su ciascuno degli esagoni corrispondenti a prescindere dal numero dei giocatori.

   a. Se non hai The Raise of Fenris, utilizza tutte e 8 le tessere base principale, inclusa quella inattiva (poi per la prossima partita acquista Fenris, mi raccomando!)
   b. Se hai già The Raise of Fenris, usa 7 delle basi principali e le 2 nuove fazioni (dopo il piazzamento casuale, 1 fazione sarà esclusa). Non usare la tessera base principale inattiva. Nota che non raccomandiamo di usare le tessere modulari durante una campagna, in quanto alcuni layout casuali possono andare in conflitto con certi episodi.
4. Consegna casualmente una scheda giocatore ad ognuno.
5. Il giocatore con il numero più alto indicato sulla propria Plancia Giocatore sceglie una fazione. Si continua in ordine decrescente (5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1) sino a che ogni giocatore non ha selezionato la propria fazione.
   a. **IMPORTANTE:** quando selezioni una fazione, considera la loro abilità Passafiume, in particolare se esse hanno accesso al metallo (per schierare i mech) ma non il legno (per costruire una miniera). Giocatori esperti potrebbero avere la necessità di guidare i giocatori più nuovi attraverso questa decisione.
   b. **PRIMO GIOCATORE:** come normale, il giocatore con il numero più basso indicato sulla propria Plancia Giocatore è il primo giocatore. Il gioco prosegue poi in senso orario.

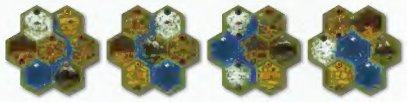
NOTE SPECIFICHE DI FAZIONE

1. **INDUSTRIALE/RUSVIET:** chi ha la plancia giocatore Industriale non può scegliere la fazione Rusviet.
2. **VIANDANTI (CRIMEA):** anche in partite con 6/7 giocatori, la Crimea dovrebbe usare la propria abilità Viandanti. Ogni base principale inattiva è idonea per questa abilità (ci sarà 1 base principale inattiva in una partita a 7 giocatori, 2 in una a 6 giocatori).

COMPONENTI

TABELLONE DOPPIO LATO

4 TESSERE MODULARI ESAGONALI DOPPIO LATO

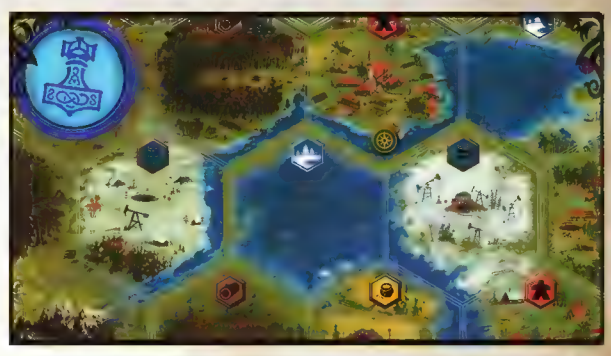


7 TESSERE BASE PRINCIPALE

1 TESSERA BASE PRINCIPALE INATTIVA

8 TESSERE BONUS STRUTTURA

ALTRE NOTE



- **LAGHI:** se c'è acqua su un territorio non-lago che si connette ad un lago adiacente, questo è considerato parte del lago (non hai bisogno di Passafiume per attraversarlo, ma necessiti di un'abilità di movimento sul lago).
- **VARIANTE NUMERO GIOCATORI:** potresti scegliere di rimuovere le tessere modulari in base al numero di giocatori, lasciando parti del tabellone vuote. Fai questo dopo la selezione delle fazioni. Le tessere esatte e persino il numero di tessere rimosse dipenderà da quali basi principali erano state selezionate, ma una approssimazione generale è la seguente:
  - 2 – 3 giocatori: rimuovi 2-3 tessere modulari
  - 4 giocatori: rimuovi 1 tessera modulare
  - 5 – 7 giocatori: rimuovi 0 tessere modulari.

AUTOMA

Sul tabellone normale, l'Automa è limitato dall'acqua per la prima parte del gioco. La preparazione modulare non sempre fornirà quel confine tra le fazioni. Scegli le basi principali di partenza accuratamente o potresti trovarti annegare in un mare di unità automa ostili. Ma i giocatori esperti potrebbero realmente desiderare di sfidarsi in questo modo! Buona fortuna!

TESSERE BONUS STRUTTURA

Le 8 nuove tessere bonus struttura dovrebbero essere mescolate assieme alle tessere originali per tutte le partite di Scythe, non giusto per quelle giocate con tessere modulari. Esse sono state ispirate da design di Patrice Piron, Jeremy Ellis e Mihir Shah.

Numero di strutture adiacenti ad ogni base principale o alla Fabbrica.

Numero di strutture adiacenti al medesimo lago.

Numero di strutture su territori villaggio.

Numero di strutture su montagne e foreste.

Numero di strutture su territori incontro.

Numero di strutture non adiacenti ad altri edifici (i tuoi o quelli degli avversari).

Numero di strutture entro una formazione a diamante (la formazione disegnata vista da qualsiasi angolazione). Usa per fare punti la tua collezione più ampia di strutture che stia in questa forma.

Numero di strutture adiacenti al medesimo territorio incontro.

Se hai qualsiasi domanda, perfavore ponila sul gruppo Facebook di Scythe o crea una discussione nei forum di Scythe Modular Board su BGG.

サイズ - 大鎌戦役 - 拡張 モジュラー・ボード

この拡張セットは、サイズのプレイにこれまでにない規模のバリエーションを追加します。これを用いることにより、マップの地形、そして各所属国の開始位置がプレイごとに変化することになります。

ゲームの準備

1. 拡張ゲームボードを配置します。このとき、どちらの面を使用するか（表にするか）ランダムに決めてください。

2. ゲームボードで指定された4ヶ所に地形タイルを配置します。どのタイルをどこに配置するか、そしてどちらの面を使用するかはランダムに決めます。タイルの方向はボードに合わせてください（タイルにある地形のシンボルがマップの上辺側になるようにします）。配置後、各タイルの湖地形が本拠地（テントのシンボルがある六角形）に隣接していないか確認します。もし隣接しているなら、そのタイルを裏返してください（各タイルは、裏返すことで湖が本拠地と隣接しなくなるように作られています）。

3. ゲームボード上の、テントのシンボルがある各六角形に、ランダムに本拠地タイルを配置します。ゲームを行うプレイヤーの人数に関係なく、すべての六角形に配置してください。

   a. **『サイズ - 大鎌戦役 - 拡張 フェンリス襲来』をお持ちでない場合：**このセットに付属する本拠地タイル7枚と未使用国本拠地タイル1枚を混ぜて配置します。

   b. **『サイズ - 大鎌戦役 - 拡張 フェンリス襲来』をお持ちの場合：**未使用国本拠地タイルは使用せず、このセットに付属する本拠地タイル7枚と『サイズ：フェンリス襲来』で登場する所属国の本拠地タイル2枚を混ぜて配置します（そのうち1枚は配置しません）。なお、『サイズ - 大鎌戦役 - 拡張 フェンリス襲来』のキャンペーンゲームでは、所属国をランダムに配置すると、エピソード（シナリオ）の設定が矛盾する場合がありますので、この拡張ゲームボードの使用はお勧めしません。

未使用国本拠地タイル

4. プレイヤーマットをランダムに各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

5. プレイヤーマットにある数字の大きいプレイヤーから順に、各プレイヤーは自分が使用する所属国を選んでください。具体的な数字の順は、5>4>3a>3>2a>2>1 です。

重要：所属国を選ぶ際には、渡河能力を意識してください。特に、本拠地の位置が（メックを展開するための）金属資源が入手可能で（鉱山を建設するための）木材資源が入手できない状況にある所属国には注意しなければなりません。熟練プレイヤーの方は、この点に関して他のプレイヤーにアドバイスしてください。

開始プレイヤーの決定：基本ルールどおり、プレイヤーマットの数字がいちばん小さいプレイヤーが開始プレイヤーとなり、そこから時計回りの順で手番を行います。

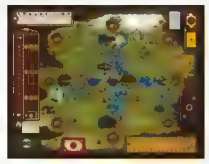
所属国に関する注意事項

1. **ラスヴィエト連邦と産業主義の組み合わせ：**産業主義のプレイヤーマットを使用するプレイヤーは所属国としてラスヴィエト連邦を選択できません。

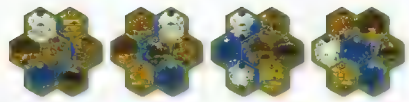
2. **彷徨（クリミア・ハン国）：**6~7人ゲームであっても、クリミア・ハン国は（『サイズ - 大鎌戦役 - 拡張 彼方よりの侵攻』で修正された彷徨能力ではなく）基本セットの彷徨能力をそのまま使用してください。未使用国の本拠地（および未使用本拠地タイル）はすべて彷徨の対象として選べます（7人ゲームでは1ヶ所、6人ゲームは2ヶ所……となります）。

内容物

拡張ゲームボード（両面印刷） 1枚



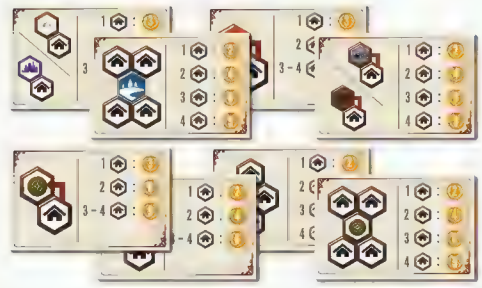
地形タイル（両面印刷） 4枚



本拠地タイル 7枚

未使用国本拠地タイル 1枚

施設ボーナスタイル 8枚



⚠ 注意（ちゅうい）

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢：**14** 歳以上

クレジット

発売元：株式会社アークライト
（日本語版独占販売権）

〒101-0052
東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル 2F
e-mail：b-game@arclight.co.jp
（※ルールに関するお問い合わせ、および不良品の交換のお問い合わせは、上記メールアドレスにお願いします。ルールに関するお問い合わせは電話ではお答えいたしかねます。不良品の交換のお問い合わせの際は、必ずご連絡先、お名前、不良の内容をお書き添えください）
http://www.arclight.co.jp/ag/
（最新のＦＡＱ、エラッタ等のサポート情報は、こちらでご確認ください）

翻訳・ＤＴＰワーク：すざきあきら（アークライト）
編集：岡野翔太（アークライト）

©2019 Arclight,Inc.

その他の注意事項

湖：湖ではない地形の区域の、湖に隣接する辺にある水（の絵）は、河ではなく湖の一部を表しています。したがって、湖に移動するには渡河能力は不要ですが、湖に進入するための能力が必要です。

地形タイルの除去に関するバリアントルール：ゲーム人数によって地形タイルを除去することもできます。これは所属国の決定後に行ってください。具体的にどのタイルを何枚取り除くのかは、どの所属国がゲームに使用されるかで決めるべきですが、枚数は次の表を参考にしてください。

ゲーム人数	取り除く地形タイル枚数
2〜3人	2〜3枚
4人	1枚
5〜7人	なし

オートマ

通常のボードを使用したゲームでは、オートマは湖や河が足枷となって序盤の進出を妨げられていました。しかし、この拡張を使用すると、そのような本拠地の間を地理的に分ける境界が生まれない可能性があるため、本拠地の選択のときに注意を怠ると、敵対的なオートマの軍勢にたちまち呑みこまれてしまうことにもなりかません。熟練プレイヤーにとっては、これを利用してさらにゲームの難易度を上げることができるでしょう。

施設ボーナスタイル

この拡張セットで追加される8枚の施設ボーナスタイルは、拡張ゲームボードや他の拡張ルールの使用とは関係なく、通常の施設ボーナスタイルと混ぜて使用することができます。

※これらのタイルは Patrice Piron、Jeremy Ellis、そして Mihir Shah のデザインが元になっています。

任意の本拠地またはファクトリーと隣接する区域に建設された自分の施設の数を数えます。

特定の湖区域ひとつに隣接する区域に建設された自分の施設の数を数えます。

村区域に建設された自分の施設の数を数えます。

山岳区域、あるいは森林区域に建設された自分の施設の数を数えます。

遭遇シンボルがある区域に建設された自分の施設の数を数えます。

他の施設（どのプレイヤーのものかは無関係）と隣接していない自分の施設の数を数えます。

ひとつの菱形エリアを構成する区域内に建設された施設の数を数えます。菱形エリアは上図を参考にしてください（向きは関係しません）。自分の施設が最も多く含まれる菱形エリアを探し出し、その施設数を数えます。

特定の「遭遇シンボルがある区域」ひとつに隣接する区域に建設された自分の施設の数を数えます。

MODULARNA PLANSZA DO SCYTHE

Ta modularna plansza znacząco podniesie regrywalność gry Scythe. Inny układ pól na planszy i baz zagwarantują niepowtarzalność każdej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

1. Losowo wybierz stronę planszy.
2. Losowo rozmieść modularne kafle na wyznaczonych obszarach planszy, ustawiając je w odpowiednim kierunku. Jeśli w wyniku rozstawienia w sąsiedztwie bazy pojawi się jezioro, odwróć kafel na drugą stronę (jedna z dwóch stron na pewno będzie pasować).

3. Losowo rozmieść kafelki baz na każdym z odpowiednich heksów, niezależnie od liczby graczy.

   a. Jeśli nie posiadasz rozszerzenia Fenris Powstaje, użyj wszystkich 8 kafelków baz, wliczając w to kafelek nieaktywnej bazy.

   b. Jeśli posiadasz rozszerzenie Fenris Powstaje, użyj 7 kafelków baz oraz 2 nowe kafelki frakcji (po losowym rozmieszczeniu jedna frakcja odpadnie). Nie używaj kafelka nieaktywnej bazy. Zaznaczamy jednocześnie, że nie zalecamy korzystania z modularnej planszy podczas kampanii, ponieważ niektóre losowe ustawienia planszy mogą powodować problemy w poszczególnych epizodach.

4. Losowo przydziel graczom plansze graczy.
5. Gracz z planszą o najwyższym numerze wybiera swoją frakcję. Następnie robią to pozostali gracze, w malejącej kolejności (kolejność to 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).

   a. **WAŻNE:** Wybierając frakcję weź pod uwagę jej zdolność Przeprawy, szczególnie jeśli ma dostęp do metalu (budowa mechów), ale nie ma drewna (w celu zbudowania Kopalni). Doświadczeni gracze powinni pomóc w wyborze nowicjuszom.

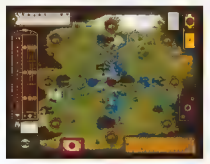
   b. **PIERWSZY GRACZ:** Jak zwykle, pierwszym graczem jest osoba posiadająca planszę o najniższym numerze. Od niej rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UWAGI ODNOŚNIE FRAKCJI

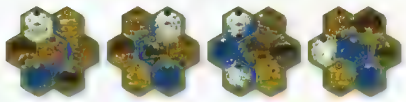
1. **PRZEMYSŁ/ROSWIECJA:** Gracz z planszą Przemysł nie może wybrać frakcji Roswiecji.
2. **WĘDRÓWKA (KRYM):** Nawet w rozgrywkach dla 6-7 graczy Krym powinien korzystać ze swojej podstawowej zdolności Wędrówki. Działa ona z każdą nieaktywną bazą (np. w rozgrywce dla 7 osób będzie 1 nieaktywna baza, w rozgrywce dla 6 osób będą 2 takie bazy, i tak dalej).

KOMPONENTY

DWUSTRONNA PLANSZA



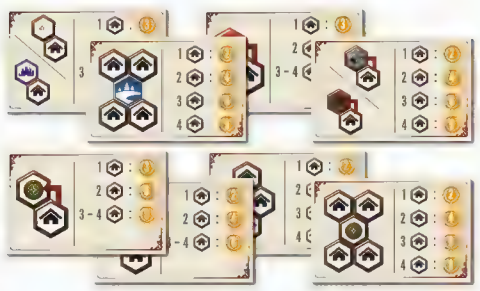
4 DWUSTRONNE MODULARNE KAFLE



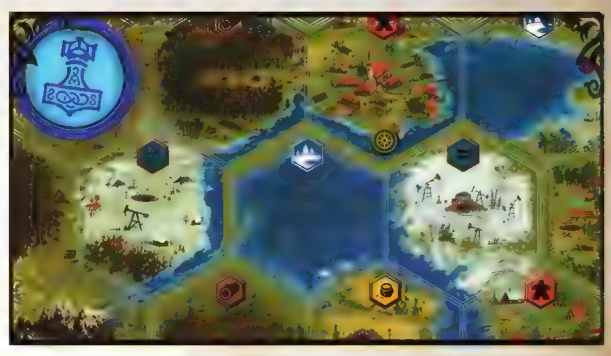
7 KAFELKÓW BAZ FRAKCJI

1 KAFELEK NIEAKTYWNEJ BAZY

8 KART PREMII ZA BUDOWLE



POZOSTAŁE INFORMACJE



- **JEZIORA:** Jeśli na terytorium bez jeziora znajduje się obszar wodny łączący się z sąsiednim jeziorem, traktuje się go jako część tego jeziora (nie potrzebujesz zdolności Przeprawy, aby przez niego przejść, ale potrzebujesz zdolności poruszania się po jeziorach).
- **WARIANT LICZBY GRACZY:** W zależności od liczby graczy możesz zdecydować się na usunięcie części modularnych kafli, pozostawiając fragment mapy pustym. Zrób to po wybraniu frakcji. Rodzaj i liczba usuniętych kafli zależeć będzie od miejsca wybrania baz, ale w przybliżeniu wygląda to tak:
  - 2 – 3 graczy: usuń 2-3 kafle
  - 4 graczy: usuń 1 kafel
  - 5 – 7 graczy: nie usuwaj żadnych kafli

AUTOMA

Na normalnej planszy, w początkowym etapie rozgrywki, Automa jest ograniczona przez wodę. Modularny układ planszy nie zawsze zapewni istnienie takiej granicy pomiędzy frakcjami. Rozważnie wybierz bazy startowe, bo możesz szybko zostać zalany przez wrogie jednostki Automy. Doświadczeni gracze mogą nawet w ten sposób postawić sobie dodatkowe wyzwanie. Powodzenia!

KARTY PREMII ZA BUDOWLE

Wtasuj 8 nowych kart premii za budowle do pozostałych kart i używaj podczas wszystkich rozgrywek, nie tylko tych z wykorzystaniem modularnej planszy. Karty te powstały dzięki pomysłom Patrice Pirona, Jeremy Ellisa oraz Mihira Shaha.

Liczba budowli sąsiadujących z dowolną bazą lub Fabryką.

Liczba budowli sąsiadujących z tym samym jeziorem.

Liczba budowli na terytoriach z wioskami.

Liczba budowli na terytoriach z górami i lasami.

Liczba budowli na terytoriach ze spotkaniami.

Liczba budowli NIE sąsiadujących z innymi budowlami (twoimi lub przeciwników).

Liczba budowli w formacji diamentu (formacja na obrazku pod dowolnym kątem). Do punktacji użyj swojego największego zbioru budowli pasujących do tego kształtu.

Liczba budowli sąsiadujących z tym samym terytorium ze spotkaniem.

Jeśli masz jakieś pytania, zadaj je na grupie facebookowej Scythe the Boardgame lub załóż wątek w forum dotyczącym modularnej planszy do Scythe na portalu BoardGameGeek.com.

СОСТАВНОЕ ПОЛЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ 'СЕРП'

Составное поле добавляет разнообразия настольной игре "Серп". В каждой новой партии карта и расположение наций будет отличаться от предыдущих.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите одну из сторон игрового поля.
2. Случайным образом разложите составные тайлы на специальные зоны на поле. Если в результате озеро на тайле будет примыкать к базе, переверните тайл на другую сторону (одна из сторон наверняка подойдет)

3. Жетоны баз выложите случайным образом в соответствующие гексы вне зависимости от числа игроков в партии.

   а. Если у вас нет дополнения "Восход Фенриса", используйте все 8 жетонов баз, включая жетон неактивной базы.

   б. Если у вас есть "Восход Фенриса", возьмите 7 жетонов баз из этого набора и 2 жетона новых наций (после случайного размещения жетонов верните последний в коробку). В этом случае жетон неактивной базы не используется. Мы не рекомендуем использовать составное поле в режиме кампании, так как в некоторых случаях расположение тайлов может не согласовываться с определенными сценариями.

4. Каждый игрок получает один случайный планшет.
5. Выбор нации начинает игрок с наивысшим номером планшета. Продолжайте выбор в порядке уменьшения номеров, пока каждый игрок не выберет нацию (в порядке уменьшения - 5, 4, 3а, 3, 2а, 2, 1).

   а. **ВАЖНО:** Выбирая нацию, учитывайте ее свойство Переправы, в особенности если у нее есть доступ к металлу (для сборки роботов), но нет доступа к дереву (для строительства Шахты). Пусть опытные игроки помогут в этом вопросе новичкам.

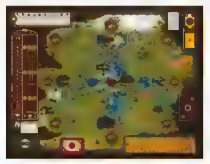
   б. **ПЕРВЫЙ ИГРОК:** Первым становится игрок с наименьшим номером планшета, как в базовой игре. Далее игра продолжается по часовой стрелке.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО ВЫБОРУ НАЦИЙ

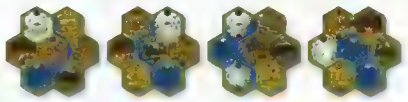
1. **ПРОМЫШЛЕННОСТЬ/РУССВЕТ:** Игрок, получивший планшет Промышленности, не может выбрать Руссвет.
2. **КОЧЕВНИЧЕСТВО (КРЫМ):** Нации Крым следует использовать свое базовое свойство Кочевничества даже в партии с 6-7 игроками. Для этого подойдет любая неактивная база (при игре всемером такая база будет одна, при игре вшестером две, и т.д.)

КОМПОНЕНТЫ

ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



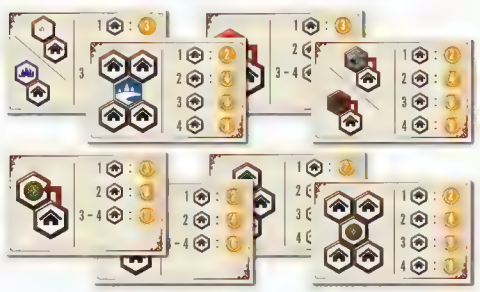
4 ДВУХСТОРОННИХ СОСТАВНЫХ ТАЙЛА



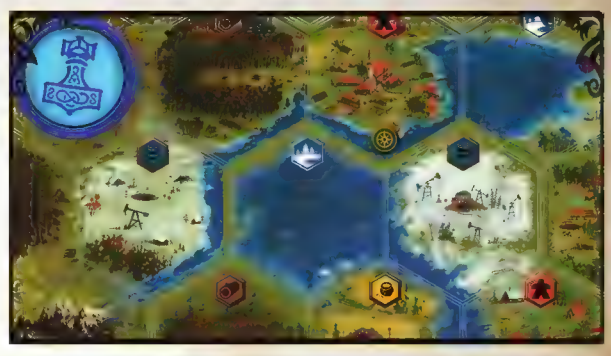
7 ЖЕТОНОВ БАЗ

1 ЖЕТОН НЕЗАДЕЙСТВОВАННОЙ БАЗЫ

8 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ ЗДАНИЙ



ПРОЧИЕ ПРИМЕЧАНИЯ



- **ОЗЕРА:** Если на неозерной территории есть вода, которая граничит с соседним озером, то она считается частью этого озера (вам не требуется Переправа, чтобы пересечь ее, но необходимо свойство движения по озерам).
- **ВАРИАНТ ИГРЫ С РАЗНЫМ ЧИСЛОМ ИГРОКОВ:** В зависимости от участников в партии вы можете оставить часть поля пустым, убрав некоторые тайлы. Сделайте это после выбора нации. Какие именно тайлы будут убраны и их количество зависит от того, какие базы были выбраны, но основное правило звучит так:
  - 2 – 3 игрока: уберите 2-3 составных тайла
  - 4 игрока: уберите 1 составной тайл
  - 5 – 7 игроков: не убирайте составные тайлы.

АВТОМА

На ранних этапах игры на основном игровом поле вода ограничивает движение Автомы. Применение составного поля не всегда обеспечит подобное разделение между нациями. Внимательно выбирайте стартовую базу, иначе вы вдруг обнаружите, что вас окружает множество фигурок Автомы. Опытные игроки могут рискнуть и пойти на подобное противостояние. Удачи вам!

ЖЕТОНЫ БОНУСА ЗДАНИЙ

8 новых жетонов бонуса зданий замешайте вместе с другими жетонами из настольной игры "Серп". Идеи для этих жетонов нам подсказали Патрис Пирон, Джереми Эллис и Михир Шах.

Количество зданий, соседствующих с любой базой или Фабрикой.

Количество зданий, примыкающих к одному и тому же озеру.

Количество зданий на территориях Деревень

Количество зданий в горах и лесах.

Количество зданий на территориях с символом приключений.

Количество зданий, не соседствующих с другими зданиями (своими зданиями или соперника).

Количество зданий, построенных внутри фигуры "бриллиант" (расположенной под любым углом). Для получения очков выберите только самую многочисленную группу ваших зданий, образующих подобную фигуру.

Количество зданий, примыкающих к одной и той же территории с символом приключений.

Если у вас возникли вопросы, мы готовы на них ответить в группе Facebook, посвященной игре "Серп", или вы можете создать специальную тему на BoardGameGeek.

TABLERO MODULAR PARA SCYTHE

El tablero modular para Scythe añade un nuevo nivel de variabilidad a Scythe, ya que el mapa y la ubicación de las facciones cambia en cada partida.

PREPARACIÓN

1. Elige aleatoriamente un lado del tablero para jugar.
2. Coloca las losetas modulares al azar, en los espacios del tablero designados para ello y orientadas en la dirección correcta. Si al colocar una loseta, un lago quedase adyacente a un cuartel general, voltea la loseta a su otra cara (una de las dos caras encaja siempre).

3. Coloca una loseta de cuartel general al azar en cada uno de los hexágonos correspondientes, independientemente del número de jugadores.

   a. Si no tienes la expansión *El auge de Fenris*, utiliza las 8 losetas de cuartel general, incluyendo la de cuartel general inactivo.

   b. Si tienes la expansión *El auge de Fenris*, utiliza las 7 losetas de cuartel general y las 2 nuevas losetas de facción (tras la colocación aleatoria, 1 facción quedará fuera). No uses la loseta de cuartel general inactivo. Ten en cuenta que no es recomendable usar el tablero modular durante la campaña, ya que ciertas disposiciones podrían no ser compatibles con algunos episodios.

4. Reparte un tablero de jugador a cada uno.
5. Empezando por el jugador cuyo tablero tenga el número más alto, elige una facción. Continúa en orden descendente, hasta que todos hayan seleccionado una facción (el orden es: 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).

   a. **IMPORTANTE:** Al realizar la selección de facción, ten en cuenta su habilidad de Pasos Fluviales, en particular si tiene acceso a metal (para desplegar mechs) pero no a madera (para construir una mina). Los jugadores con más experiencia pueden tener que guiar a jugadores noveles a la hora de tomar esta decisión.

   b. **PRIMER JUGADOR:** Como de costumbre, el jugador con menor número en su tablero de jugador será el primero en jugar, continuando en el sentido de las agujas del reloj.

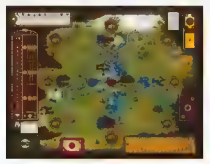
REGLAS ESPECÍFICAS PARA LAS FACCIONES

1. **INDUSTRIAL/RUSOVIÉTICO:** El jugador con el tablero Industrial no puede elegir la facción Rusoviética.
2. **CAMINANTE (CRIMEA):** Incluso en partidas de 6-7 jugadores, Crimea debe usar su habilidad original de Caminante. Al utilizarla, puede elegir cualquier cuartel general inactivo (habrá 1 en partidas de 7 jugadores, 2 en partidas de 6, etc.).

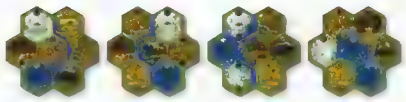
Mueve desde un territorio o un cuartel general a cualquier cuartel general de una facción inactiva o al tuyo propio
CAMINANTE

COMPONENTES

TABLERO A DOBLE CARA



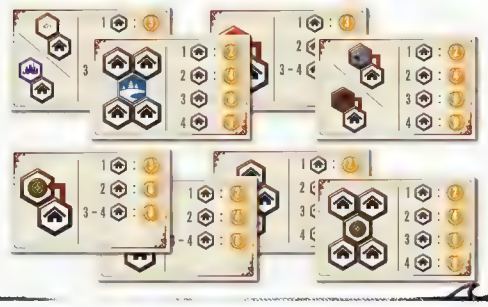
4 LOSETAS A DOBLE CARA



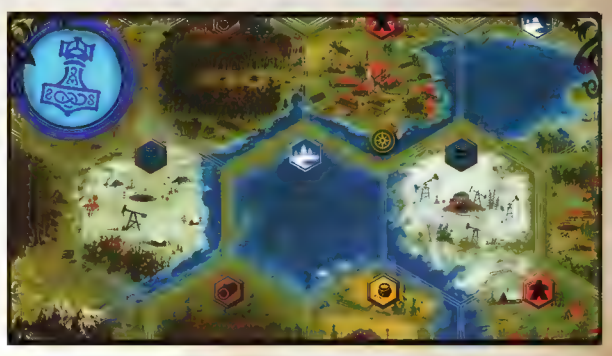
7 LOSETAS DE CUARTEL GENERAL

1 LOSETA DE CUARTEL GENERAL INACTIVO

8 LOSETAS DE BONIFICACIÓN DE ESTRUCTURA



APUNTES ADICIONALES



- **LAGOS:** Si hay agua en el borde que conecta un territorio (no lago) con un territorio de lago adyacente, ese agua se considera parte del lago (es decir, no necesitas la habilidad Pasos Fluviales para cruzarla y entrar al lago, sino una habilidad de lago como de costumbre).
- **VARIANTE SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES:** Puedes elegir retirar algunas losetas modulares dependiendo del número de jugadores, dejando partes del tablero vacías. Si eliges hacer esto, las losetas concretas que se retiran, y la cantidad, dependen de qué facciones se escogieron, pero en general será como sigue:
  - 2 – 3 jugadores: retira 2-3 losetas modulares
  - 4 jugadores: retira 1 loseta modular
  - 5 – 7 jugadores: no retires ninguna loseta modular

AUTOMA

En el tablero original, el Automa está rodeado por agua al empezar. La disposición modular no generará siempre esa barrera entre facciones. Elige bien los cuarteles generales iniciales o podrías verte inundado por unidades hostiles del Automa. Los jugadores expertos quizá quieran un desafío extra. ¡Buena suerte!

LOSETAS DE BONIFICACIÓN DE ESTRUCTURA

Las 8 nuevas losetas de bonificación de estructura deben barajarse junto a las originales en todas las partidas de Scythe (no solo las jugadas con el tablero modular). Están inspiradas por diseños de Patrice Piron, Jeremy Ellis y Mihir Shah.

Número de estructuras adyacentes a cuarteles generales o la Fábrica.

Número de estructuras adyacentes a un mismo lago.

Número de estructuras en territorios de aldea.

Número de estructuras en territorios de montaña y bosque.

Número de estructuras en territorios de encuentro (es indiferente si la ficha está en el territorio o no a la hora de puntuar esta loseta).

Número de estructuras no adyacentes a ninguna otra (ni propias ni de oponentes).

Número de estructuras construidas según la disposición mostrada, en cualquier orientación. Puntúa tu mayor conjunto de estructuras (1-4) que encaje dentro de esta forma.

Número de estructuras adyacentes a un mismo territorio de encuentro (es indiferente si la ficha está en el territorio o no a la hora de puntuar esta loseta).

Si tienes alguna duda, puedes comentarla en el grupo de Facebook "Scythe the Boardgame", o en el foro "Scythe Modular Board" de la BoardGameGeek.

TABULEIRO MODULAR DE SCYTHE

O tabuleiro modular de Scythe adiciona um nível de variedade para Scythe, com o mapa e a localização das facções mudando cada vez que você joga.

PREPARAÇÃO

1. Aleatoriamente selecione qualquer lado do tabuleiro.
2. Aleatoriamente coloque as cartelas modulares nas áreas designadas no tabuleiro, orientadas na direção apropriada. Se a colocação de uma cartela resultar em um lago ficando adjacente a base de uma facção, vire a cartela para o outro lado (é garantido que um dos dois lados irá encaixar).

3. Aleatoriamente coloque uma cartela de base de facção em cada um dos hexágonos correspondentes, independentemente da quantidade de jogadores.

   a. Se você não possuir a expansão The Rise of Fenris, utilize todas as 8 cartelas de base de facção, incluindo a base inativa.

   b. Se você possuir a expansão The Rise of Fenris, utilize 7 dessas cartelas de base de facção e as cartelas das 2 novas facções (após o posicionamento aleatório, 1 facção ficará de fora). Não utilize a cartela da base de facção inativa. Note que nós não recomendamos utilizar o tabuleiro modular durante a campanha, pois certas composições podem conflitar com vários episódios.

4. Aleatoriamente distribua um tabuleiro de jogador para cada jogador.
5. Começando pelo tabuleiro de maior número, escolha uma facção. Continue em ordem decrescente pelos tabuleiros de jogador até que cada jogador tenha selecionado sua facção (a ordem decrescente é 5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1).

   a. **IMPORTANTE:** Quando selecionar uma facção, leve em consideração a habilidade de Travessia dela, particularmente se ela possui acesso a metal (para enviar mechas) mas não madeira (para construir a Mina). Jogadores experientes podem precisar guiar os jogadores iniciantes durante essa decisão.

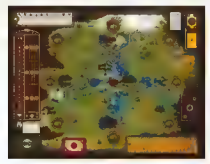
   b. **PRIMEIRO JOGADOR:** Como usual, o jogador com o menor número em seu tabuleiro será o primeiro jogador, com o jogo seguindo em sentido horário.

OBSERVAÇÕES ESPECÍFICAS DAS FACÇÕES

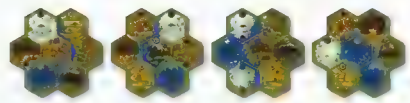
1. **INDUSTRIAL/RUSVIÉTICA:** O jogador com o tabuleiro de jogador Industrial não pode escolher a facção Rusviética
2. **ANDARILHO (CRIMÉIA):** Mesmo em partidas com 6-7 jogadores, a Criméia pode utilizar sua habilidade original Andarilho. Qualquer base de facção inativa pode ser usada nessa habilidade (ex. Haverá 1 base inativa em uma partida com 7 jogadores, 2 em 6 jogadores, e assim por diante).

COMPONENTES

TABULEIRO DUPLA FACE



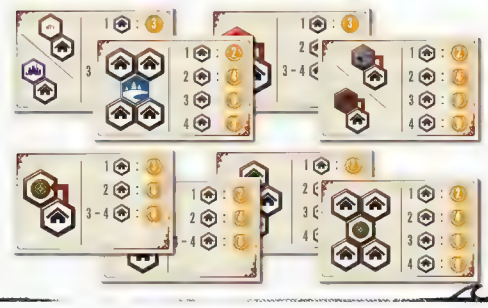
4 CARTELAS DE HEXAGONOS DUPLA FACE



7 CARTELAS DE BASE DE FACÇÃO

1 CARTELA DE BASE DE FACÇÃO INATIVA

8 CARTELAS DE BÔNUS DE ESTRUTURAS



OUTRAS OBSERVAÇÕES

- **LAGOS:** Se houver água em uma território não-lago conectado a um lago adjacente, ele é considerado parte do lago (você não precisa de Travessia para atravessá-lo, mas você precisa de uma habilidade que permita se mover para lagos).
- **VARIANTE PARA NÚMERO DE JOGADORES:** Você pode escolher remover cartelas modulares baseado na quantidade de jogadores, deixando partes do tabuleiro vazias. Faça isso após a seleção das facções. As cartelas exatas que serão removidas e até mesmo a quantidade dependerá das bases de facção escolhidas, mas uma aproximação é a seguinte:
  - 2 – 3 jogadores: remova 2-3 cartelas modulares
  - 4 jogadores: remova 1 cartela modular
  - 5 – 7 jogadores: remova 0 cartela modular

AUTOMA

No tabuleiro normal, o Automa fica restrito pela água nas partes iniciais do jogo. A preparação modular não garantirá sempre essa fronteira entre ele e as facções. Escolha as bases das facções cuidadosamente ou você pode se encontrar cercado por um oceano de unidades Automa hostis. Jogadores experientes podem desejar se desafiar dessa maneira. Boa sorte!

CARTELAS DE BÔNUS DE ESTRUTURAS

As 8 novas cartelas de bônus de estruturas podem ser embaralhadas junto com as cartelas originais em todas as partidas de Scythe, não apenas aquelas com o tabuleiro modular. Elas foram inspiradas pelos designers de Patrice Piron, Jeremy Ellis, e Mihir Shah.

Número de estruturas adjacentes a qualquer base de facção ou a Fábrica

Número de estruturas adjacentes ao mesmo lago.

Número de estruturas em territórios de vilarejo.

Número de estruturas em montanhas ou florestas.

Número de estruturas em territórios de evento.

Número de estruturas não adjacentes a outras construções (suas estruturas ou de oponentes)

Número de estruturas contidas em uma formação de diamante (a formação mostrada acima em qualquer ângulo). Utiliza seu maior conjunto de estruturas que corresponda a esta formação para pontuar.

Número de estruturas adjacentes ao mesmo território de evento.

MODULÁRNÍ HERNÍ PLÁN PRO HRU SCYTHE

Modulární herní plán zaručuje, že při každé své partii Scythe bude rozložení polí herního plánu a základen jednotlivých frakcí odlišné, a díky tomu dále rozšiřuje možnosti opakovaného hraní Scythe.

PŘÍPRAVA HRY

1. Náhodně vyberte libovolnou stranu herního plánu.
2. Dílky území náhodně rozmístěte na vyhrazená místa na herním plánu tak, aby byly všechny správně orientované (stejným směrem jako herní plán). Pokud by při umístění vznikla situace, že by s libovolnou základnou sousedilo jezero, otočte příslušný dílek na jeho druhou stranu (jedna ze dvou stran dílku bude vždy pasovat).

3. Náhodně rozmístěte dílky základen na každé z vyhrazených polí, bez ohledu na to, v jakém počtu hráčů hru hrajete.

   a. Pokud hrajete bez rozšíření Vzestup Fenrise, použijte všech 8 dílků základen, včetně dílku neaktivní základny.

   b. Pokud hrajete s rozšířením Vzestup Fenrise, použijte 7 dílků základen a 2 nové dílky frakcí (po náhodném rozmístění tak bude 1 frakce ze hry vyřazena). Nepoužívejte dílek neaktivní základny. Nedoporučujeme však použít modulární herní plán během hraní kampaně Vzestup Fenrise—některá náhodná rozložení totiž mohou být v rozporu se specifickými požadavky jednotlivých epizod.

4. Náhodně rozdejte každému hráči 1 desku hráče.
5. Počínaje hráčem s deskou hráče opatřenou nejvyšším číslem si vyberte své frakce. Pokračujte v sestupném číselném pořadí (5, 4, 3a, 3, 2a, 2, 1), dokud každý nebude mít svou desku frakce.

   a. **DŮLEŽITÉ:** Při výběru své frakce nezapomeňte zohlednit její schopnost brodění, zejména to, jestli má přístup ke kovu (kvůli nasazování mechů), ale ne ke dřevu (kvůli stavbě dolu). Zkušenější hráči by měli těm méně zkušeným při vyhodnocování této skutečnosti poradit.

   b. **URČENÍ PRVNÍHO HRÁČE:** Jako obvykle se stane prvním hráčem ten hráč, který má desku hráče s nejnižším číslem. Hra následně pokračuje po směru hodinových ručiček.

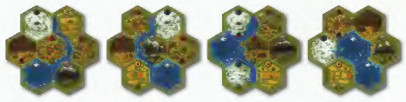
POZNÁMKY K FRAKCÍM

1. **INDUSTRIÁLNÍ DESKA HRÁČE A RUSVĚT:** Hráč s industriální deskou hráče si jako svou frakci nesmí zvolit Rusvětský svaz.
2. **KOČOVNÍK (KRYM):** Hráč Krymského chanátu by měl používat schopnost „Kočovník" v původní podobě, a to i při hře 6 či 7 hráčů. Pro účely této schopnosti lze využívat libovolnou neaktivní základnu (při hře 7 hráčů bude k dispozici 1 neaktivní základna, při hře 6 hráčů 2 apod.).

HERNÍ KOMPONENTY

OBOUSTRANNÝ HERNÍ PLÁN

4 OBOUSTRANNÉ DÍLKY ÚZEMÍ



7 DÍLKŮ ZÁKLADEN

1 DÍLEK NEAKTIVNÍ ZÁKLADNY

8 DÍLKŮ STAVEBNÍCH BONUSŮ

DALŠÍ POZNÁMKY

- **JEZERA:** Nachází-li se voda na území, které není jezerem a zároveň s jezerem sousedí, považujte ji za součást jezera (k jejímu překonání tedy není potřeba „Brodění", musíte však disponovat schopností umožňující pohyb na jezera).
- **VARIANTA S POČTEM HRÁČŮ:** V závislosti na počtu hráčů se můžete rozhodnout použít menší počet dílků území a část herního plánu tak nechat prázdnou. Tento krok učiňte až po výběru frakcí. Počet a konkrétní podoba dílků území, které odstraníte, závisí na tom, které základny si vyberete, a všeobecně platí následující doporučení:
  - 2 – 3 hráči: odstraňte 2 – 3 dílky území
  - 4 hráči: odstraňte 1 dílek území
  - 5 – 7 hráčů: žádné dílky území neodstraňujte

AUTOMA

Na herním plánu základní hry je v úvodní fázi hry Automa omezena vodou. Při hře s modulárním herním plánem to však nemusí platit vždy. Vyberte si svou základnu pečlivě, jinak se může stát, že se záhy octnete zaplaveni nepřátelskými jednotkami Automy. Pro zkušené hráče to však může být naopak zajímavá výzva—přejeme jim hodně štěstí!

DÍLKY STAVEBNÍCH BONUSŮ

Osmičku nových stavebních bonusů zamíchejte mezi ty ze základní hry—pro jejich použití není modulární herní plán vyžadován. Inspirací pro tyto dílky byly nápady Patrice Pirona, Jeremyho Ellise a Mihira Shaha.

Počet budov sousedících s libovolnou základnou nebo Továrnou.

Počet budov sousedících s jedním stejným územím jezera.

Počet budov na územích vesnic.

Počet budov na územích hor a lesů.

Počet budov na územích obsahujících symbol střetnutí.

Počet budov, které nesousedí s žádnou vlastní ani protivníkovou budovou.

Počet budov, které spolu sousedí tak, jak je naznačeno na obrázku (formace může být libovolně pootočená). Počítejte pouze jednu svoji největší formaci.

Počet budov sousedících se stejným územím obsahujícím symbol střetnutí.

Máte-li nějaké otázky, prosím položte je ve skupině „Scythe the Boardgame" na Facebooku nebo vytvořte vlákno ve fórech „Scythe Modular Board" na serveru BoardGameGeek. Můžete se také obrátit na e-mail info@albi.cz.

STONEMAIER
GAMES

© 2019 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.

ModBoard_Rules_r13.indd 24 12/15/18 10:56 AM